

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Rahman Azhar. 2022. Pengaruh media pembelajaran kahoot terhadap hasil belajar siswa SDN Nanga Bulik 6 Kabupaten Lamandau. *Journal Of Environmentand Management*, 3(1), 55-61. <https://doi.org/10.37304/jem.v3i1.4286>
- Arsyad, Anzhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Ayudistira Alnar. 2021. *Pengaruh penggunaan media kahoot terhadap hasil belajar matematika siswa kelas vi sd negeri 21 taddette*. skripsi. tidak diterbitkan. fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas muhammadiyah makassar : makassar.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik, Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, Jakarta: Rineka Cipta
- Biologi, S. (2022). *jurnal esabi (jurnal edukasi dan sains biologi) Meta Analisis: Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Untuk Evaluasi Hasil Belajar Siswa*. 4(1), 21–25.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan media dan sumber belajar: Teori dan Prosedur*. Banjarmasin: Laksia Indonesia.
- Darmadi. 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. Tangerang : Pustaka Mandiri
- Dewi, B. A. (2021). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Alat Evaluasi pada Kegiatan Penutup Pembelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD. 4(1).
- Edukasi, J., April, S., Valid, Y., & Reliabel, D. A. N. (2017). Instrumen penelitian yang valid dan reliabel. 1(1).
- Ilmiyah, N. H., & Sumbawati, M. S. (2019). Pengaruh Media Kahoot dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. 03, 46–50
- Jufri W. 2013. *Belajar dan Pembelajaran Sains*. Bandung : Pustaka Reka Cipta.
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., & Pebrianti, A. R. (2021). pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. 3, 312–325.

- Marwah, 2022. Pengaruh penggunaan media games kahoot terhadap hasil belajar bahasa Indonesia siswa sekolah dasar di kota Makassar. *Pinisi journal of education*,2(6), 26-35.
<https://ojs.unm.ac.id/PJE/article/download/37289/18081>
- Permana, N. S. (2018). *sebagai media pembelajaran berbasis game*. 128–135.
- Putri, A, R, Muzakki, A ,M. 2019. *Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning dalam Menghadapi ERA Revolusi 4.0*.Kampus UMK Gondangmanis.ISBN:978-602-1180-99-0
- Rofiyarti & Sari, (2017). Tik untuk Aud: Penggunaan Platfrom "Kahoot!" Dalam Menumbuhkan Jiwa Kompetitif dan Kolaboratif Anak. *Jurnal Anak Usia Dini dan Pendidikan Anak Usia Dini*, 166. Retrieved from (<https://bit.ly/2uM47ZT>)
- Rosyid, I, K, Rohani. 2018. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jl. WilliemIskandar Pasar V Medan Estate.P- ISSN : 2087 – 8249, E-ISSN: 2580 – 0450
- Sejarah, P., & Tanjungpura, U. (2022). Volume 11 Nomor 6 Tahun 2022 Halaman10-17 pengaruh kahoot ! terhadap minat belajar siswa KELAS XI. 11, 10–17. <https://doi.org/10.26418/jppk.v11i6.54857>
- Sudjana, N&Rivai, A, “*Media Pembelajaran*” (Bandung: CV. Sinar Baru, 1992).
- Sugiyono, 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.